# GAIA 400X
## Adaptando regras ao mundo

### O que é Gaia 400X?

Gaia 400X é um cenário para RPGs, baseado em videogames de computador como Final Fantasy, Phantasy Star e outros do gênero. Originalmente publicado na edição 114 da revista Dragão Brasil, o mundo de Gaia mistura fantasia e tecnologia em um conceito conhecido como *technofantasy*, cuidadosamente amarrado a uma estética anime, própria dos videogames orientais.

Em resumo, Gaia é um mundo que foi construído após a destruição de outro. Sobre as ruínas do chamado *Mundo Anterior*, os sobreviventes de um evento misterioso que destruiu a lua e gerou um maremoto de proporções épicas foram obrigados a construir uma nova civilização. Com a ajuda de cristais energéticos (chamados de *Cristais de Poder*) e de uma poderosa força mística conhecida como *mana*, esses humanos criaram cidades maravilhosas, dotadas de tecnologia avançada e interligadas por veículos de monotrilho.

Como se todos os perigos de Gaia não fossem suficientes, uma nova e misteriosa raça de criaturas vem se espalhando pelo planeta. Capazes de absorver todo tipo de energia (inclusive a força vital dos humanos), os *Xenormorfos* (ou Sombras, como são conhecidos) estão se tornando rapidamente uma das maiores ameaças à segurança dos *metrocentros* e do resto do planeta.

### Adaptando Gaia 400X

Devido aos limites de espaço de uma publicação como a Dragão Brasil, decidimos publicar na revista apenas a parte descritiva do cenário, deixando a parte de regras a cargo dos próprios mestres. Caso contrário, não seria possível descrever o mundo de Gaia como um todo, especialmente no formato de um mini-cenário.

Outro motivo pelo qual escolhemos suprimir as regras foi a escolha de um sistema específico. Apesar da tentação de montar um cenário exclusivo para o sistema d20, achamos que Gaia tem potencial para funcionar bem em qualquer jogo, independente do seu sistema. Com a infinidade de regras disponíveis atualmente no mercado, não é nada difícil misturar os dois elementos.

Entretanto, o objetivo deste web-enhancement é ajudar aqueles que curtiram Gaia a utilizar seu sistema de regras favorito juntamente com este novo cenário. Aqui estão algumas dicas de como adaptar Gaia 400X.

### Adaptando Gaia 400X para o sistema 3D&T

A proposta original do cenário se propunha a criar um mundo para o concurso organizado pela Wizards of the Coast, em busca de novas ambientações para o jogo Dungeons & Dragons. Apesar de Gaia nunca ter se tornado uma proposta formal para o concurso, ele foi pensado de forma a não alterar as regras do jogo em demasia. Muitas vezes, novos elementos são apenas "maquiagem" para as regras tradicionais do D&D (como é o caso dos Portadores). Como o 3D&T sofreu grande influência do D&D, ou melhor, do AD&D, a adaptação para 3D&T fica fácil.

Com isso em mente, apresentamos a seguir algumas dicas de como utilizar as regras de 3D&T no cenário de Gaia.

### Estabelecendo Regras

É estabelecido o padrão para mundos de fantasia medieval: **Munição Limitada** sempre, uso de *Perto da Morte* e *Privações*. A grande diferença é o uso de armas de fogo e máquinas como aviões no cenário. A Vantagem Única **Clericato** passa a ser chamada **Portador de Cristal**, mas sem ligação com religião e sim com o cristal e as vantagens adquiridas são as mesmas. Os **Paladinos** são uma espécie diferente de portadores e a única obrigação é ter a vantagem única **Paladino** mesmo. As Vantagens Únicas como **Anfíbio**, **Membros Elásticos** e **Membros Extras** podem ser usadas, mas sempre carregando as Desvantagens **Monstruoso** e **Má Fama** em conjunto com elas, com o personagem sendo sempre considerado Mutante. **Imortal** também pode ser comprada, sem problemas. As Vantagens Únicas Raciais, algumas existem outras não. Das Raças citadas, os Gnomos são semelhantes aos **Anões**, as Salamandras são semelhantes ao **Homem-Lagarto** e os Sílfides são **Elfos-do-Céu**. Todas constam do **Manual dos Monstros**. Veja mais a seguir em ***Raças em Gaia***.

### Raças em Gaia

Em Gaia, os **Humanos** são a espécie dominante. Apesar da presença dos **Faerians** e outras raças inteligentes no planeta, seria extremamente improvável encontrar um grupo de aventureiros multi-racial. Mesmo assim, se o Mestre de Jogo desejar, ele pode desenvolver características raciais dos Faerians para jogadores, baseando-se nas raças existentes do próprio D&D, usando como base o *Manual 3D&T*, o *Tormenta 3D&T* e o *Manual dos Monstros*. Abaixo, segue um exemplo de raça dos Faerians:

#### Gnomos (Anões)

**(Vantagem única de 03 Pontos)**

Um Gnomo recebe H+1 e R+1, Genialidade, Infravisão e Resistência a Magia.

### Kits em Gaia

Como o cenário foi projetado inicialmente para D20, os kits analisados serão os selecionados no livro Tormenta 3D&T, que são os mesmos das Classes do Livro do Jogador de D&D. Para quem possui o *Manual do Aventureiro,* podem se excluir todos Clérigos e kits específicos para Raças (a não ser que seja exclusivo para Humano). Outras sugestões de Kits são dadas nas descrições:

**Artista Marcial:** Não existem Artistas Marciais conhecidos no cenário de Gaia.

Isso não impede que comunidades além das Montanhas Ryujin ou além do oceano possuam indivíduos capazes de canalizar sua energia vital para realizar façanhas incríveis, mas até hoje, Artista Marcial são completamente inexistentes no cenário.

Outros kits relativos a Monge como **Pacificador** e **Rei da Montanha** também são completamente inexistentes no cenário.

**Bárbaros:** Bárbaros não são comuns em Gaia, mas alguns guerreiros das Zonas Devastadas possuem uma conexão tão íntima com as forças da natureza, que são capazes de manifestar esse poder na forma de uma ira quase incontrolável. Na maior parte das vezes, esses guerreiros são solitários e nômades (**Kit Nômade** é válido), vivendo afastados até mesmo das comunidades druídicas, por medo de ferir alguém. Bárbaros são completamente inexistentes nos metrocentros e a mera aparição de um deles causaria grande espanto na população.

Mecanicamente, os bárbaros de Gaia são idênticos aos bárbaros do *Manual do Aventureiro,* exceto pelo fato de que "ganham" a Desvantagem *Fúria*, reduzindo o Custo para 0 pontos.

**Bardos:** Não existem bardos tradicionais em Gaia. Apesar de existirem artistas, animadores e até ídolos locais (nos metrocentros) - e contadores de histórias nas comunidades druídicas – nenhum deles possui as habilidades oferecidas pela classe de bardo. Gaia é um mundo onde as viagens são raras e os únicos andarilhos conhecidos estão entre os Druidas.

**Clérigos:** Não existem clérigos tradicionais em Gaia. Este kit foi substituído pelos **Portadores** (ver abaixo).

**Druidas:** Alguns indivíduos de Gaia são capazes de canalizar a força da natureza e usá-la para realizar pequenos (e grandes) milagres. Esses indivíduos conseguem realizar seus feitiços sem necessidade de nenhum cristal de poder, ou mesmo de aprendizado formal (como no caso dos Magi). Alguns Druidas formam comunidades nas Zonas Devastadas onde protegem tanto a terra quanto seus habitantes. Outros druidas preferem vagar constantemente, buscando conhecimento e ajudando as pessoas em seu caminho. Esses últimos são conhecidos como Andarilhos.

Os druidas de Gaia possuem as mesmas estatísticas e regras do **Druida de Alihanna** do *Manual do Aventureiro.* A habilidade Companheiro Animal, entretanto, pode englobar também os animais nativos de Gaia, como os *Pólios* e os *Nyrens*. O **Druida de Megalokk** não existe nesse mundo.

**Feiticeiros:** Não se conhece nenhum indivíduo capaz de canalizar a energia mística sem o auxílio de encantamentos e rituais. Os únicos indivíduos que possuem conhecimento sobre como manipular o mana são os magi. Por esses motivos, feiticeiros não existem "oficialmente" em Gaia.
Entretanto, se algum Mestre de Jogo desejar, ele pode introduzir a classe facilmente no cenário. O mana é uma energia volátil e imprevisível, e não é absurdo que um indivíduo tenha nascido com poderes latentes, especialmente se seus pais tenham tido contato freqüente com rituais e experimentos arcanos. Nesse caso, a classe de **feiticeiro** não sofre nenhuma alteração em relação à mecânica apresentada no *Manual do Aventureiro*.

**Guerreiros:** Guerreiros existem em todo lugar; seja nas Zonas Devastadas, lutando e caçando animais mutantes (kit **Caçador**), ou nos grandes Metrocentros, protegendo seus habitantes dos ataques de criaturas estranhas (kit **Guardião**). Muitos soldados e guardas dos metrocentros são guerreiros, assim como (infelizmente) muitos mercenários e Caçadores de Lascas (Para ambos pode ser usados os kits **Caça-Prêmios** e os vários tipos de **Caçadores**).
Os **Guerreiros** de Gaia são exatemente iguais aos guerreiros apresentados no *Manual do Aventureiro*, assim como suas variações, excluindo-se a ligação destes com os Deuses.

**Ladrões:** Assim como os guerreiros, os ladinos também são parte integrante de qualquer comunidade em Gaia (mas são muito mais comuns nos metrocentros). Nas Zonas Devastadas, a grande maioria dos ladinos se encontram entre os viajantes, nômades e mercenários (como os Caçadores de Lascas), já que raramente desafiaram a liderança dos druidas. Já nos metrocentros, os ladinos mais "ativos" costumam se reunir em agremiações como a Guilda dos Ladrões, a fim de facilitar o monitoramento das autoridades locais e compartilhar recursos. Apesar de sua atividade de moral duvidosa, os ladinos não estão interessados na destruição de seus lares e mais de uma vez já auxiliaram misteriosamente as autoridades (quando seus interesses são parecidos, claro!).

Mecanicamente, o kit **Ladrão** não sofre nenhuma alteração em Gaia. Outros kits como **Espião, Impostor, Senhor do Submundo, Sabotador** e **Vigilante** são válidos para qualquer circunstância.

**Magos:** Os magos de Gaia são conhecidos como *magi.* Estes estudiosos das artes místicas aprenderam a controlar e manipular a energia misteriosa conhecida como mana e constantemente pesquisam suas origens e novas formas de utilizá-la. Os magi são muito reclusos e só revelam seus segredos aos iniciados em sua ordem. Nenhum indivíduo de fora da sociedade magi conhece as formas acadêmicas de manipulação de magia.

Em Gaia, os magos são mecanicamente iguais aos do *Manual do Aventureiro*. Kits de Magos Específicos como **Elementalistas**, **Mago do Caos** e **Ilusionista** também existem no cenário.

**Paladinos:** A maioria dos guardas e soldados encarregados de proteger os cidadãos dos metrocentros de ameaças externas – e muitas vezes, até uns dos outros, são guerreiros. Entretanto, existem perigos que guerreiros comuns não podem enfrenter. É aí que entram os Paladinos.

Esses cavaleiros místicos possuem uma ligação natural com os cristais e são treinados desde cedo pelos portadores para desenvolver essas habilidades latentes. Os paladinos são tratados como uma espécie de tropa de elite, admirados por todos e usufruindo de um sta-

tus bastante elevado. Paladinos inspiram aqueles ao seu redor e trazem esperança aos desprotegidos nas horas de maior dificuldade.

Mecanicamente, os Paladinos de Gaia são quase iguais ao kit **Paladino dos Deuses** do *Manual do Aventureiro* e a Vantagem Única Paladino, incluindo sua habilidade de conjurar magias. Os outros Paladinos relativos a Deuses (Khalmyr, Lena, Marah, Tanna-Toh, Thyatis e Valkaria) não existem, enquanto o Paladino Único é um kit restrito a poucas pessoas.

**Rangers:** Muitos dos habitantes das Zonas Devastadas precisam aprender a sobreviver em ambientes inóspitos, por isso é comum a freqüência de rangers entre eles. Alguns habitantes dos metrocentros que possuam uma atividade que os obriga a viajar frequentemente para fora das cidades (como alguns caçadores ou soldados em patrulha) também costumam adotar essa classe.

Rangers em Gaia não podem conjurar magias, isso quer dizer que eles não podem adotar Focus. Mesmo os **Rangers Urbanos** e os **Rangers das Cavernas** não podem usar Magia.

## Novo Kit

**Portadores:** Não existem clérigos em Gaia, pois os deuses – se um dia existiram – mataram uns aos outros e caíram sobre o planeta na forma dos Cristais de Poder (esta afirmação, obviamente, é apenas uma das muitas lendas sobre os minerais energéticos). Em seu lugar, existem os Portadores.

Os Portadores são indivíduos que aprendem a manipular a energia dos Cristais de Poder e são incumbidos de monitorar e administrar o uso desses recursos. Cada um deles carrega consigo a lasca de um cristal específico, da qual canalizam a energia necessária para conjurar magias. Essas lascas de cristal só fornecem uma quantidade limitada de energia, que deve ser recarregada diariamente através de meditação e outros exercícios mentais.

A princípio, pode parecer complicado adaptar o kit de Portador ao sistema 3D&T, entretanto a maioria das suas habilidades é idêntica à mecânica da Vantagem *Clericato*. Mecanicamente, os Portadores não passam de clérigos, cujo *Fetiche* obrigatório é a sua lasca de cristal. Esta lasca deve ser recarregada diariamente através da meditação, da mesma forma que os clérigos tradicionais rezam para suas divindades. Não existem Clérigos específicos em Gaia, o **Portador** é uma Variação do kit **Clérigo do Panteão**, com a desvantagem *Fetiche* (Cristal) obrigatoriamente, a vantagem de escolher qualquer **Poder Garantido** de divindade gratuitamente, e a obrigação de só causar dano por contusão também continua valendo. Veja também os Cristais de Poder abaixo.

## Equipamentos

### Armas de Gel-C

Armas de Gel-C são idênticas às suas versões tradicionais existentes no suplemento *U.F.O. Team*, exceto pelo poder cinético do gel em seu interior. Isso as torna muito difíceis de manusear, requerendo um talento especial para usá-las; todas as armas de Gel-C são consideradas *Incomuns* e o jogador precisa selecionar a Vantagem *Arma Especial* para aquela arma em particular.

### Explosivos

A maior parte dos explosivos em Gaia são feitos com Gel Cinético. Seu efeito depende totalmente do tipo de explosivo e pode variar de explosivos de pouca força até granadas de área. Mecanicamente, esses explosivos são considerados Projéteis de Área. Um explosivo de pouca força teria efeitos similares a um Fogo Alquímico, enquanto explosivos realmente potentes são arremessados através de lançadores e podem emular os efeitos de uma magia de bola de fogo. Isso pode ser simulado como um ataque por PdF – Área (de Ataque Especial), mas com alcance reduzido: apenas 1m de distância do ponto de impacto para cada ponto de PdF, que vai ficando menor a cada metro. Com PdF4, um explosivo atingiria uma área com raio de 4m, reduzindo em –1 o dano e o raio a cada metro. A FA é igual a PdF + Habilidade. O Custo é o de uma Arma Especial com Área, reduzido a 3 pontos e gasto de 5PMs. Para quem tem o suplemento *UFO Team* é possível usar as granadas já representadas nas páginas 37-38.

### Cristais de Poder

Cristais de Poder são rochas energizadas que tem o poder de alterar a realidade ao seu redor. Se deixadas em paz, não oferecem grandes riscos, mas a energia em seu interior é bastante volátil se liberada sem um controle competente.

Os Portadores são treinados para extrair a energia de cada cristal e canalizá-la para realizar pequenos milagres. Como dito acima, a escolha do Cristal de Poder de um Portador determina suas magias e conseqüentemente, o seu poder adicional (da mesma forma que os clérigos).

Os Cristais de Poder são totalmente ligados aos caminhos de Magia existentes, sendo *Fetiche* para cada caminho da magia: Citrino (Luz), Jade (Ar), Ônix (Trevas), Rubi (Fogo), Safira (Água) e Topázio (Terra).

Por exemplo, para soltar a Magia Megalon (Água 1, Luz 1 e Terra 1) é necessário ter um dos cristais: Citrino, Safira ou Topázio. A exigência **Portador do Cristal** (que substitui **Clericato**) ou **Paladino**, quando houver, devem ser consideradas. O personagem pode ter mais de um cristal e para meditar pode usar apenas um deles, mas a grande maioria tem apenas um, e só se pode usar um de cada vez. Caso não esteja usando o cristal certo, ele realiza a magia normalmente, mas o custo em PdM dobra (se o custo for 0, passa a ser considerado 1 para efeito de multiplicação) e o alcance é considerado com 1 ponto de Focus a menos, sendo padrão ou ligado a telepatia, se for reduzido a 0 fica sendo restrito apenas ao personagem ou toque, depedendo da magia. Se o alcance for toque ou apenas o mago ou clérigo, não sofre alterações.

Exemplo: Asfixia possui como exigência Ar 5 sendo necessário o cristal Jade, se ele não estiver em mãos, o custo passa a ser 10 PdMs e o alcance, em vez de ser 1km passa a ser toque, já que ninguém é doido de soltar essa magia em si próprio

Este Web-Enhancement com a adaptação de Gaia 400X para 3D&T foi produzido para a RedeRPG (www.rederpg.com.br) por Daniel “Talude” com a colaboração de Edson Belarmino Júnior.

Gaia 400X é um cenário original de Márcio Fiorito, publicado na revista Dragão Brasil #114 (www.dragaobrasil.com.br).